

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

THIS PAGE BLANK (USPTO)

09/890739



DKO/KO

REC'D	14 MAR 2000
WIPO	PCT

Kongeriget Danmark

Patentansøgning nr. PA 1999 00144

Indleveringsdag: 04 februar 1999

Ansøger: LEGO A/S
Aastvej 1
DK-7190 Billund

Herved bekræftes følgende oplysninger:

Vedhæftede fotokopier er sande kopier af følgende dokumenter:

- Beskrivelse, krav, sammendrag og tegninger indleveret på ovennævnte indleveringsdag.

**PRIORITY
DOCUMENT**
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)



Patent- og
Varemærkestyrelsen
Erhvervsministeriet

TAASTRUP 08 Februar 2000

Lizzi Vester

Lizzi Vester
Afdelingsleder

Programmerbart legetøj med kommunikationsmidler.

Opfindelsen angår et programmerbart legetøj, som har en modtager til modtagelse af instruktioner til programmering af legetøjet. Modtageren kan være et indbygget tastatur eller en trådløs forbindelse. Legetøjet har endvidere midler til udførelse af modtagne instruktioner, hvorved der iværksættes fysiske handlinger svarende til instruktionerne. De fysiske handlinger kan være ubetingede og omfatte simple eller komplekse bevægelser styret af en elektrisk motor samt udsendelse af lys- og lydsignaler. De fysiske handlinger kan også være betingede af legetøjets interaktion med dets omgivelser, og legetøjet kan da programmeres til at reagere på fysisk kontakt med et objekt eller på lys og eventuelt lyd og ændre sin adfærd på basis af sådan interaktion.

Sådant programmerbart legetøj kendes eksempelvis fra produktet ROBOTICS INVENTION SYSTEM fra LEGO MINDSTORMS, som er et legetøj, som ved hjælp af en computer kan programmes til at foretage såvel ubetingede som betingede handlinger.

Et programmerbart legetøj ifølge opfindelsen kan programmere et andet programmerbart legetøj. Herved er der tilvejebragt helt nye muligheder for leg. En bruger, som har programmeret sit legetøj på en måde, som er interessant for andre brugere, kan dele dette program med disse andre brugere ved blot at kopiere eller downloade programmet til disse brugeres legetøj. Et legetøj ifølge opfindelsen kan anvendes til manuel fjernbetjening af et andet legetøj, hvor fjernbetjeningen sker i sand tid. To eller flere stykker legetøj kan løbende udveksle informationer og instruktioner med hinanden, og der kan være en hierarkisk

master/slave organisation mellem dem, så ét legetøj løbende kommunikerer med de andre og styrer dem.

Hensigtsmæssige udførelsesformer for opfindelsen er angivet i de afhængige krav 2-14.

5 I det følgende vil en foretrakken udførelsesform for opfindelsen blive beskrevet under henvisning til tegningen, hvor

fig. 1 viser et blokdiagram for et programmerbart legetøjselement,

10 fig. 2 viser et display på et legetøjselement,

fig. 3a viser et første diagram for en tilstandsmaskine for visuel programmering af et legetøjselement,

fig. 3b viser et andet diagram for en tilstandsmaskine for visuel programmering af et legetøjselement,

15 fig. 3c viser et tredje diagram for afbrydelse af en tilstandsmaskine,

fig. 3d viser et fjerde diagram for start af en tilstandsmaskine,

20 fig. 4 viser parallel og sekventiel afvikling af programmer, og

fig. 5 viser et første og et andet legetøjselement, hvor det første legetøjselement kan overføre data til det andet legetøjselement.

Fig. 1 viser et blokdiagram for et programmerbart legetøjselement. Legetøjselementet 101 omfatter en række elektroniske midler for programmering af legetøjselementet således, at det kan påvirke elektroniske enheder (for eksempel motorer) i afhængighed af signaler opsamlet fra

forskellige elektroniske sensorer (for eksempel elektriske kontakter).

Dermed kan legetøjselementet bringes til at udføre avancerede funktioner som for eksempel hændelsesstyret bevægelse,

5 gelse, under forudsætning af at legetøjselementet kombineres med de elektroniske enheder/sensorer på passende vis.

Legetøjselementet 101 omfatter en mikroprocessor 102, der er forbundet til en række enheder via en kommunikationsbus 103. Via kommunikationsbussen 103 kan mikroprocessor 10 102 modtage data fra to A/D omsættere 'A/D input #1' 105 og 'A/D input #2' 106. A/D omsætterne kan opsamle diskrete multibit signaler eller simple binære signaler. Endvidere er A/D omsætterne indrettet til at kunne detektere 15 passive værdier som for eksempel ohmsk modstand.

Mikroprocessoren 102 kan styre elektroniske enheder som for eksempel en elektromotor (ikke vist) via et sæt terminaler 'PWM output #1' 107 og 'PWM output #2' 108. I en foretrakken udførelsesform for opfindelsen styres de 20 elektroniske enheder af et pulsbreddemoduleret signal.

Endvidere kan legetøjselementet afgive lydsignaler eller lydsekvenser ved at styre en lydgiver 109, for eksempel en højttaler eller piezoelektrisk enhed.

Via lyskilden 'VL output' 110 kan legetøjselementet afgive 25 lyssignaler. Disse lyssignaler kan afgives ved hjælp af lysdioder. Lysdioderne kan for eksempel være indrettet til at indikere forskellige tilstande for legetøjselementet og de elektroniske enheder/sensorer. Endvidere kan 30 lyssignalerne benyttes som kommunikationssignaler til andre legetøjselementer af en tilsvarende type. Lyssignalerne kan for eksempel benyttes til at overføre data til et andet legetøjselement via en lysleder.

Via lysdetektoren 'VL input' 111 kan legetøjselementet modtage lyssignaler. Disse lyssignaler kan blandt andet bruges til at detektere intensiteten af lyset i det rum legetøjselementet befinder sig i. Lyssignalerne kan alternativt modtages via en lysleder og repræsentere data fra et andet legetøjselement eller en personlig computer. Samme lysdetektor kan således have funktion for at kommunikere via en lysleder og for at fungere som lyssensor for detektering af intensiteten af lyset i det rum legetøjselementet befinder sig i.

I en foretrukken udførelsesform er 'VL input' 111 indrettet til valgfrit enten at kommunikere via en lysleder eller alternativt, at detektere intensiteten af lyset i det rum legetøjselementet befinder sig i.

Via den infrarøde lysdetektor 'IR input/output' 112 kan legetøjselementet overføre data til andre legetøjselementer eller modtage data fra andre legetøjselementer eller for eksempel en personlig computer.

Mikroprocessoren 102 benytter en kommunikationsprotokol for modtagelse eller afsendelse af data.

Displayet 104 og tasterne 'skift' 113, 'kør' 114, 'vælg' 115 og 'start/afbryd' 116 udgør en brugergrænseflade for betjening/programmering af legetøjselementet. I en foretrukken udførelsesform er displayet et LCD display, der kan vise en række bestemte ikoner eller symboler. Symbolernes fremtoning på displayet kan styres individuelt, for eksempel kan et ikon være synligt, være usynligt og bringes til at blinke.

Ved at påvirke tasterne kan legetøjselementet programmeres samtidig med, at displayet giver en tilbagemelding til en bruger, om det program der er ved at blive genereret eller udført. Dette vil blive beskrevet nærmere i det

følgende. Idet brugergrænsefladen omfatter et begrænset antal elementer (det vil sige et begrænset antal ikoner og taster), opnås det at et barn, der skal lege med legetøjet hurtigt vil lære at betjene det.

5 Legetøjselementet omfatter også en hukommelse 117 i form af RAM og ROM. Hukommelsen indeholder et operativsystem 'OS' 118 for styring af mikroprocessorens basale funktioner, en programstyring 'PS' 119, der kan styre afvikling af brugerspecificerede programmer, et antal regler 120, 10 hvor hver regel består af et antal bestemte instruktioner til mikroprocessoren og et program 121 i RAM, som udnytter de bestemte regler.

I en foretrukken udførelsesform er legetøjselementet baseret på en såkaldt single chip processor, der omfatter et antal ind- og udgange, hukommelse og en mikroprocessor i et enkelt integreret kredsløb.

I en foretrukken udførelsesform omfatter legetøjselementet lysdioder, der kan angive omløbsretning for tilsluttede motorer.

20 Fig. 2 viser et display på et legetøjselement. Displayet 201 er indrettet til at vise et antal bestemte ikoner og er vist i en tilstand, hvor alle ikoner er gjort synlige. Ikonerne er inddelt med vandrette og lodrette bjælker 202 henholdsvis 203 i et antal grupper 204, 205, 206, 207 og 25 208 efter deres funktion.

Ikonerne kan for eksempel være udformet til at illustrere mulige bevægelsesmønstre for et køretøj. Et køretøj kan for eksempel konstrueres ved at kombinere legetøjselementet med to motorer, der kan drive et hjulsæt i højre henholdsvis venstre side af et køretøj. Derved kan køretøjet styres til at køre fremad, baglæns, til venstre og til højre. Endvidere kan køretøjet omfatte trykfølsomme kon-

takter for detektering af kollision og lysfølsomme sensorer.

I gruppen 204 er der ikoner for et lige og fremadrettet bevægelsesmønster, et fremadrettet zig-zag bevægelsesmønster, en cirkelbevægelse og en bevægelse, der gentager et givet mønster. Disse bevægelsesmønstre er ikke betinget af påvirkning af sensorer og er derfor ubetingede.

I gruppen 205 er der et første ikon for et bevægelsesmønster, der reverseres, når der detekteres en forhindring.
Et andet ikon viser et lige og fremadrettet bevægelsesmønster, hvor den fremadrettede bevægelse blot korrigeres ved detektering af en forhindring. Et tredje ikon betinger igangsætning af et bevægelsesmønster. Et fjerde ikon stopper et igangværende bevægelsesmønster, når en tryksensor er aktiveret. Ikonerne i gruppen 205 repræsentere således bevægelsesmønstre, der er betinget af trykfølsomme sensorer.

I gruppen 206 er der ikoner for at begynde et bevægelsesmønster, der søger mod den kraftigste lysintensitet henholdsvis et bevægelsesmønster, der søger mod den svageste lysintensitet. Lysintensiteten detekteres ved hjælp af lysfølsomme sensorer. Ikonerne i gruppen 205 repræsentere således bevægelsesmønstre, der er betinget af lysfølsomme sensorer

25 I gruppen 207 er der tre identiske ikoner, som kan vises i kombination, for at angive med hvilken tidskonstant de omtalte bevægelsesmønstre skal udføres med. For eksempel kan zig-zag mønstret modificeres ved trinvist at ændre den tid, der skal gå før retningen ændres. Tidskonstanten
30 kan for eksempel være 2 sekunder, 4 sekunder og 7 sekunder.

Gruppen 208 omfatter ikoner, der repræsenterer en række specielle effekter. Disse effekter kan for eksempel omfatte afgivelse af forskellige lyd- og lyssignaler eventuelt kombineret med en tilfældig påvirkning af de omtalte bevægelsesmønstre.

Det skal bemærkes at displayet kan være af LCD type, LED type eller en anden type. Displayet kan desuden være indrettet til at vise forskellige former for tekstmeldelser. Ikoner kan også være tekst.

Fig. 3a viser et første diagram for en tilstandsmaskine for visuel programmering af et legetøjselement. Tilstandsmaskinen er implementeret som et program, der kan udføres af mikroprocessoren 102. Når tilstandsmaskinen ikke afvikler et brugerspecifieret program, og når legetøjselementet er tændt, vil påvirkning af tasten 'vælg' flytte fokus fra en gruppe af ikoner til en anden gruppe af ikoner. Det at en gruppe af ikoner er i fokus kan vises ved at blinke med et ikon i en gruppe eller alle ikoner i en gruppe. Den viste tilstandsmaskine omfatter tre tilstande 301, 302 og 303 svarende til, at fokus kan skiftes mellem tre forskellige grupper af ikoner.

Tilstandsmaskinen skifter tilstand, når tasterne 'vælg' eller 'skift' aktiveres. Når tasten 'vælg' aktiveres skiftes mellem tilstandene 301, 302 og 303. Når tasten 'skift' aktiveres fortsætter tilstandsmaskinen i et andet sæt tilstande vist på fig. 3b.

Det skal bemærkes, at der kun er angivet tre tilstande i dette diagram svarende til tre grupper af ikoner på displayet 201. Dette er valgt for at gøre diagrammet overskueligt. I praksis må der være et antal tilstande svarende til antallet af grupper af ikoner på displayet.

Fig. 3b viser et andet diagram for en tilstandsmaskine for visuel programmering af et legetøjselement. Tilstandsmaskinen bliver bragt til disse tilstande, når tasten 'skift' aktiveres. Det antages, at en gruppe af ikoner er bragt i fokus. Når 'skift' aktiveres bringes tilstandsmaskinen i tilstand 304, hvor det første ikon i den samme gruppe vises ikke.

Hvis tasten 'vælg' aktiveres, bringes tilstandsmaskinen i tilstand 305, hvor 'regel #1' vælges. 'regel #1' svarer til et sæt af instruktioner til mikroprocessoren 102, der kan udføre et bevægelsesmønster som vist på ikonet 'ikon #1'. Derefter bringes tilstandsmaskinen i tilstand 306, hvor fokus flyttes fra den aktuelle gruppe af ikoner til en næste gruppe af ikoner for valg af et ikon i denne gruppe.

Alternativt hvis tasten 'skift' vælges i tilstand 304 bringes tilstandsmaskinen i tilstand 307, hvor 'ikon #2' vises på displayet - de andre ikoner i samme gruppe vises ikke. Ligesom i tilstand 304 er det i tilstand 307 muligt at vælge en regel svarende til ikonet. Dette gøres ved at aktivere tasten 'vælg', hvorefter tilstandsmaskinen bringes i tilstand 308 for valg af regel 'regel #2'. Efterfølgende i tilstand 309 flyttes fokus til den næste gruppe af ikoner.

På tilsvarende vis kan 'ikon #3' vises i tilstand 310 ved aktivering af 'skift'. 'Regel #3' kan vælges ved aktivering af 'vælg', hvorefter fokus flyttes til en næste gruppe.

Ved endnu en aktivering af 'skift' i tilstand 310 vises alle ikoner i gruppen, hvorefter ikonerne i gruppen vises individuelt som beskrevet ovenfor.

I tilstandene 306, 309 og 312 vil aktivering af tasten 'skift' bringe tilstandsmaskinen i en af de respektive tilstande 302 eller 303 eller 301.

Det skal bemærkes, at det også er muligt ikke at vælge en 5 regel i en eller flere grupper. I alternative udførelsesformer kan det desuden gøres muligt at vælge flere regler i samme gruppe.

Yderligere skal det bemærkes, at dette diagram svarer til et display med kun tre iconer i hver gruppe. Dette er 10 valgt for at gøre diagrammet overskueligt. I praksis må der være et antal tilstande svarende til antallet af iconer i en given gruppe.

Generelt set vil aktivering af tasten 'kør' 114 bringe 15 tilstandsmaskinen til en tilstand, hvor et program udføres - uanset antallet af valgte regler. Det er således ikke nødvendigt at spørge brugeren om programmet er færdigt eller ej.

Det er muligt springe frem til en ønsket gruppe af iconer 20 for blot at ændre en regel i et brugerspecifieret program bestående af flere regler.

Fig. 3c viser et tredje diagram for afbrydelse af en tilstandsmaskine. Dette diagram viser, hvordan tilstandsmaskinen i tilstand 314 ved aktivering af 'afbryd' lagrer 25 repræsentation af den tilstand T som mikroprocessoren/tilstandsmaskinen befinner sig i. Derved er det muligt at genoptage et pludseligt afbrudt programmeringsforløb uden at skulle starte forfra. I tilstand 315 slukkes legetøjselementet.

Fig. 3d viser et fjerde diagram for start af en tilstandsmaskine. Dette diagram viser, hvordan tilstandsmaskinen ved aktivering af 'start' tænder legetøjselementet 30

i tilstand 316. Derefter hentes en tidligere lagret tilstandsrepræsentation T i tilstand 317. I tilstand 318 vises de ikoner, der repræsenterer tilstanden T. I tilstand 319 sættes fokus på ikonerne i gruppe 1, hvorefter til-
5 standsmaskinen er klar til betjening som beskrevet i forbindelse med fig. 3a, 3b og 3c.

Som det fremgår af den ovenstående beskrivelse af fig.
10 3a, 3b, 3c og 3d, kan brugeren på simpel vis programmere
legetøjslementet til at udføre programmer, der omfatter
komplicerede funktioner. Programmerne genereres ved at
sammensætte en række bestemte regler.

Den ovenfor omtalte tilstandsmaskine kan implementeres på
en meget kompakt måde. Det er derved opnået at avancerede
og brugerspecifiserede funktioner kan udføres i afhængig-
15 hed af en simpel dialog med brugeren.

I de tilstænde, hvor en regel vælges, det vil sige til-
standene 305, 308 og 311, udfører programsystemet 119 en
række operationer, sådan at der genereres et brugerspeci-
ficeret program, som kan udføres af mikroprocessoren 102.

20 Det brugerspecifiserede program kan genereres ved at lag-
re en reference (det vil sige en pointer) i hukommelsen
121, der refererer til en regel lagret i hukommelsen 120.
Når flere regler vælges til at indgå i det samme bruger-
specifiserede program, lagres der en liste af referencer
25 til regler i hukommelsen 120 i hukommelsen 121. Et bru-
gerspecificeret program kan således omfatte en eller fle-
re regler.

Alternativt kan det brugerspecifiserede program genereres
ved at tage en kopi af hver af de valgte regler i hukom-
30 melsen 120 og indsætte kopierne i hukommelsen 121, derved
vil hukommelsen 121 komme til at indeholde et komplet
program. Endvidere kan det brugerspecifiserede program

genereres som en kombination af referencer til regler og instruktioner til mikroprocessoren 102.

Det skal bemærkes, at hver regel typisk omfatter et sæt af instruktioner, som kan betragtes som et delprogram, en

5 funktion eller procedure. Men en regel kan også blot omfatte modificering af en parameter for eksempel en parameter, der angiver hastighed for en tilsluttet motor eller en tidskonstant.

I en hensigtsmæssig udførelsesform for opfindelsen kan 10 der udføres en given handling, når tilstandsmaskinen skifter fra en første til en anden tilstand. En handling kan for eksempel omfatte signalering med lyd og/eller lys til brugeren for, at indikere hvilken tilstand eller type af tilstand legetøjselementet befinder sig i.

15 Fig. 4 viser parallel og sekventiel afvikling af programmer. Når der genereres et brugerspecifieret program kan reglerne afvikles som en sekvens af regler, parallelt eller i en kombination af sekventiel og parallel programafvikling.

20 Et eksempel på to regler der skal udføres parallelt i tid kan være en første regel om at et køretøj skal søge efter lys og en anden regel om at køretøjet skal ændre retning, når det detekterer forhindringer.

25 Et eksempel på to regler der skal udføres sekventielt i tid kan være en første regel om at et køretøj skal køre ligeud og en anden regel om at køretøjet skal køre i en cirkelbevægelse.

Reglerne R1 401, R2 402, R3 406, R4 405, R5 403 og R6 404 angiver et eksempel på en kombination af sekventiel og 30 parallel programafvikling.

Når regler afvikles som delprogrammer, der udføres parallelt i tid, eller under en eller anden form for tidsdeling mellem delprogrammerne må situationer, hvor flere regler ønsker adgang til en ressource for eksempel i form af en motor kunne håndteres. I en foretrakken udførelsesform håndteres en sådan situation ved at tildele hver af de regler, der kan vælges, et prioritetsnummer. For eksempel kan regler inden for samme gruppe af ikoner på displayet tildeles samme prioritetsnummer. Når operativsystemet 118 detektere at to regler eller delprogrammer i et tidsrum begge ønsker adgang til en ressource afbrydes eller stoppes den regel som har det laveste prioritetsnummer. Reglen med det højeste prioritetsnummer får derefter adgang til at benytte ressourcen. Hvis der kun kan vælges en regel fra samme gruppe af ikoner er der således opnået en entydig og forudsigelig programafvikling af brugerspecifiserede programmer.

Fig. 5 viser et første og et andet legetøjselement, hvor det første legetøjselement kan overføre programmer til det andet legetøjselement. Det første legetøjselement 501 omfatter en mikroprocessor 507, et I/O modul 510, en hukommelse 509 og en brugergrænseflade 508. Endvidere omfatter legetøjselementet 501 en to-vejs kommunikationsenhed 506 for kommunikation via en infrarød sender/modtager 505 eller for kommunikation ved hjælp af en lyskilde/lysdetektor 504, der kan udsende og detektere synligt lys.

Tilsvarende omfatter det andet legetøjselement 502 en mikroprocessor 514, et I/O modul 515 og en hukommelse 516. Endvidere omfatter legetøjselementet 502 en kommunikationsenhed 513 for kommunikation via en infrarød sender/modtager 512 eller for kommunikation ved hjælp af en lyskilde/lysdetektor 511, der kan udsende og detektere synligt lys.

I en foretrukken udførelsesform for opfindelsen kan det første legetøjselement både sende og modtage data, hvormod det andet legetøjselement kun kan modtage data.

Data kan overføres som synligt lys via en lysleder 503.

5 Alternativt kan data overføres som infrarødt lys 517 og 518. Data kan være i form af koder, der angiver en specifik instruktion og tilhørende parametre, der kan fortolkes af mikroprocessorerne 507 og/eller 514. Alternative kan data være i form af koder der refererer til et delprogram eller regel lagret i hukommelsen 516.

I/O modulerne 510 og 515 kan forbindes til elektroniske enheder (for eksempel motorer) for styring af disse. I/O modulerne 510 og 515 kan også forbindes til elektroniske sensorer, således at enhederne kan styres i afhængighed af detekterede signaler.

I en foretrukken udførelsesform er fiberen 503 indrettet således at en del af det synlige lys, den transmitterer slipper ud gennem fiberen. Derved er det muligt for en bruger - direkte - at følge med i transmissionen. Brugeren kan for eksempel se hvornår kommunikationen starter og stopper.

Lyset gennem fiberen kan overføre data med en given datatransmissionsfrekvens som skift i lysniveauet i fiberen. Data kan transmitteres således at det er muligt for brugeren at observere enkelte lysniveauskift under en transmission (det vil sige ved en passende lav datatransmissionsfrekvens) eller blot at se om transmissionen er i gang (det vil sige ved en passende høj datatransmissionsfrekvens).

30 Almindeligvis er det ønsket at en del af det lys, der skal transmitteres gennem fiberen slipper ud gennem fiberen. Men i forbindelse med kommunikation mellem to lege-

tøjselementer er det en ønsket effekt, da det således er muligt at følge med i kommunikationen på en meget intuitiv måde.

Der er kendt for en fagmand, hvordan det opnås at en del af lyset slipper ud gennem fiberen. Det kan for eksempel lade sig gøre ved at tilføre urenheder til fiberens kappe eller ved at lave mekaniske hak eller mønstre i fiberen. Den del af lyset, der skal slippe ud gennem fiberen kan også styres ved at styre forholdet mellem brydningsindeks i en lysleders kerne og kappe.

5

10

Patentkrav

1. Programmerbart legetøj med en modtager til modtagelse af instruktioner til programmering af legetøjet, samt midler til udførelse af modtagne instruktioner,
- 5 k e n d e t e g n e t ved, at legetøjet har en sender til transmission af instruktioner til et andet legetøj.
2. Legetøj ifølge krav 1 k e n d e t e g n e t ved, at dets modtager er indrettet til trådløs modtagelse af instruktioner.
- 10 3. Legetøj ifølge krav 2 k e n d e t e g n e t ved, at dets modtager er indrettet til modtagelse af infrarød signaler.
4. Legetøj ifølge krav 2 k e n d e t e g n e t ved, at dets modtager er indrettet til modtagelse af synligt lys.
- 15 5. Legetøj ifølge krav 1-4 k e n d e t e g n e t ved, at dets modtager omfatter et tastatur til manuel indtastning af instruktioner.
6. Legetøj ifølge krav 1-5 k e n d e t e g n e t ved, at dets sender er indrettet til trådløs transmission af instruktioner til det andet legetøj.
- 20 7. Legetøj ifølge krav 6 k e n d e t e g n e t ved, at dets sender er indrettet til transmission af infrarød signaler.
- 25 8. Legetøj ifølge krav 5-7 k e n d e t e g n e t ved, at det er indrettet til via tastaturet at modtage et program omfattende mindst to instruktioner til transmission til det andet programmerbare legetøj.

9. Legetøj ifølge krav 1-8 k e n d e t e g n e t ved,
at legetøjet omfatter en mikroprocessør og et display in-
tegreret i legetøjet.

10. Legetøj ifølge krav 9 k e n d e t e g n e t ved,
at displayet omfatter en række ikoner, som hver især re-
præsenterer instruktioner til mikroprocessoren, og som
kan aktiveres af en bruger for programmering af mikropro-
cessoren.

11. Programmerbart legetøj ifølge krav 9-10, k e n d e t
e g n e t ved at instruktioner, svarende til et ikon,
implementerer en regel ved at styre enhederne i afhængig-
hed af signalerne.

12. Programmerbart legetøj ifølge krav 9-11, k e n d e t
e g n e t ved at mikroprocessoren er indrettet til at
styre elektriske og/eller elektro-mekaniske enheder, og
hvor mikroprocessoren er indrettet til at modtage signa-
ler fra elektriske og/eller elektro-mekaniske enheder.

13. Programmerbart legetøj ifølge krav 1-12, k e n d e t
e g n e t ved at legetøjet omfatter kommunikationsmidler
for overførelse af information via en lysleder.

14. Programmerbart legetøj ifølge krav 13, k e n d e t e
g n e t ved at legetøjet omfatter en langstrakt lysle-
der, hvorigenmed der kan transmitteres synligt lys i dens
længderetning, og hvor lyslederen er indrettet til at la-
de en del af det lys, der transmitteres slippe ud gennem
dens sider.

17

Resumé

Programmerbart legetøj med en modtager til modtagelse af instruktioner til programmering af legetøjet, samt midler til udførelse af modtagne instruktioner. Legetøjet har en sender til transmisjon af instruktioner til et andet legetøj.

(fig. 5)

1/5

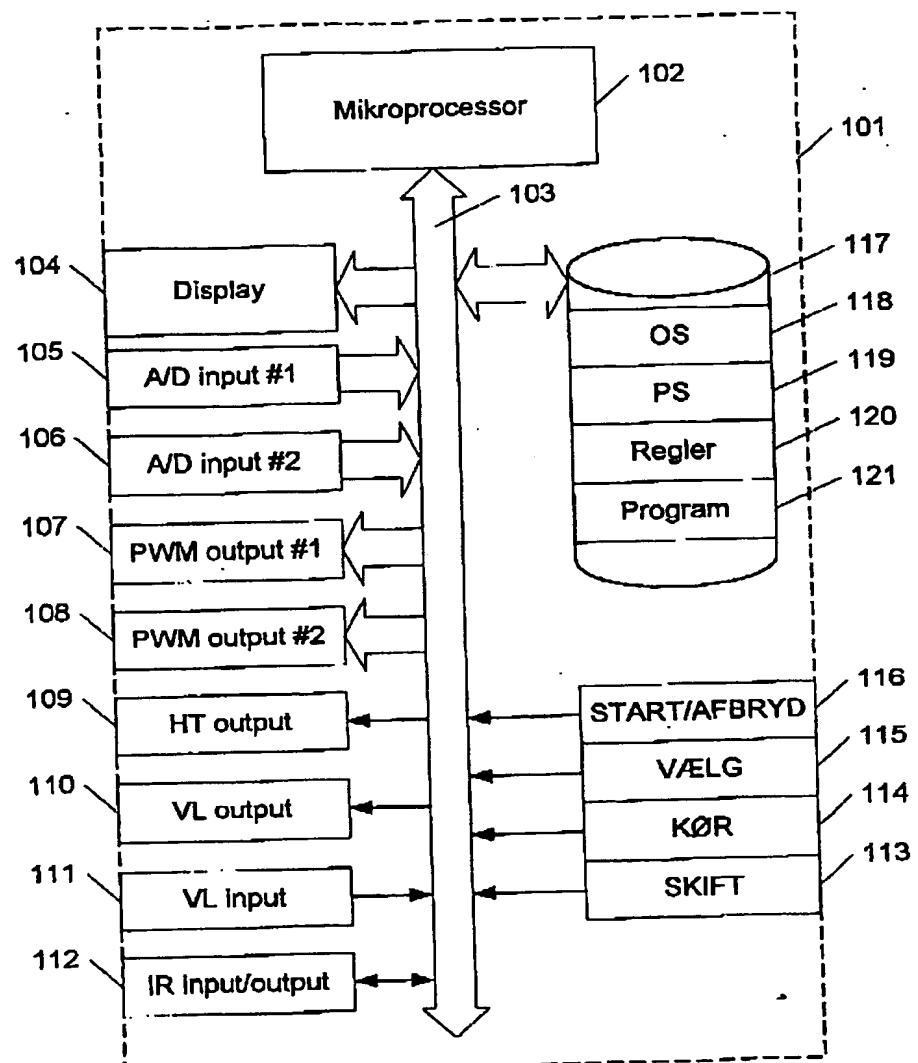


Fig. 1

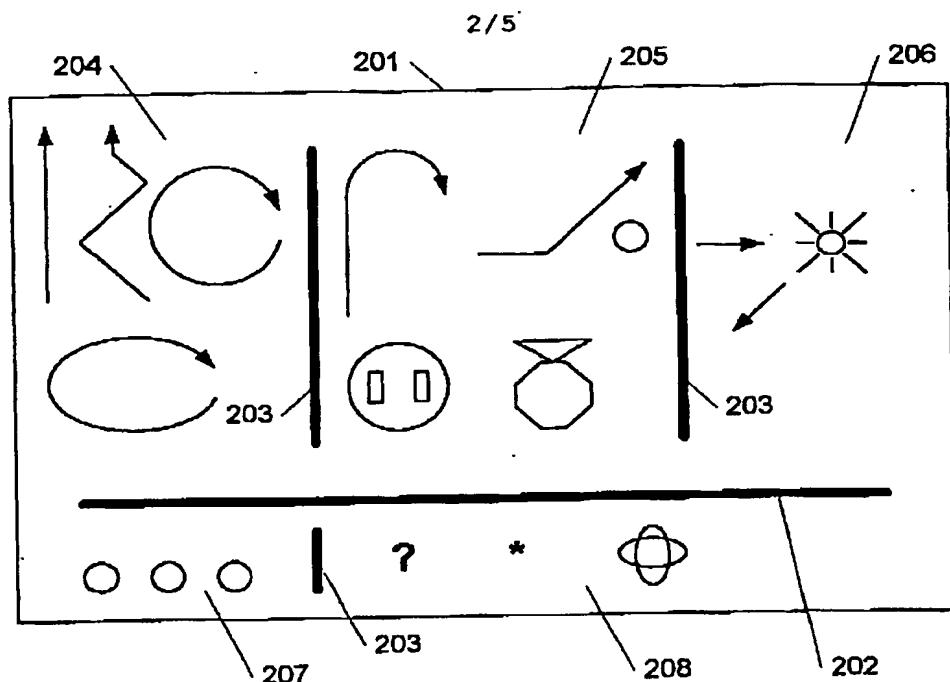


Fig. 2

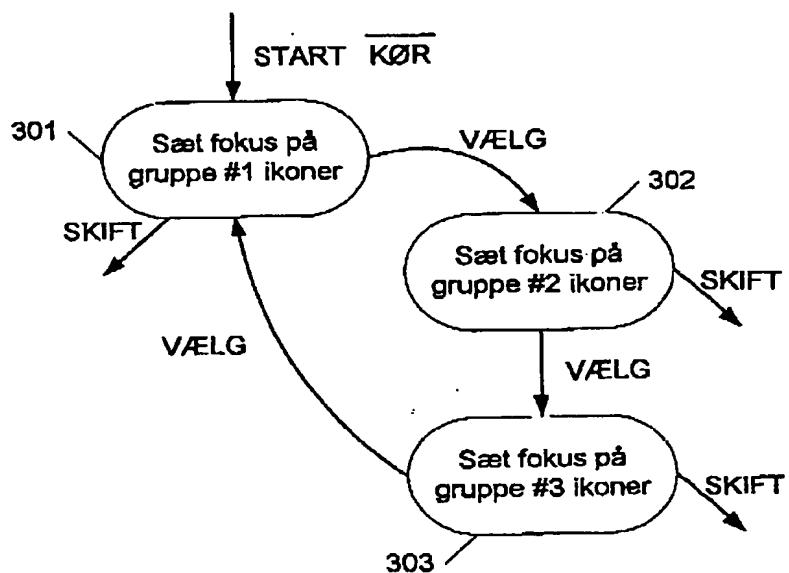


Fig. 3a

3/5

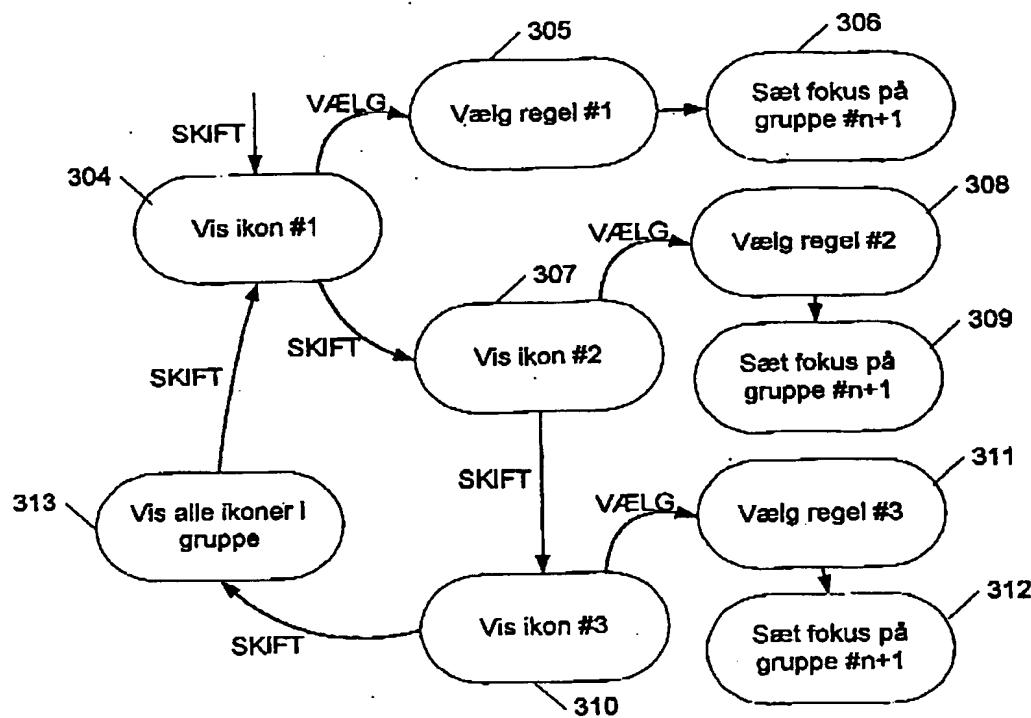


Fig. 3b

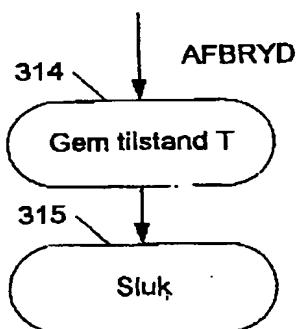


Fig. 3c

4/5

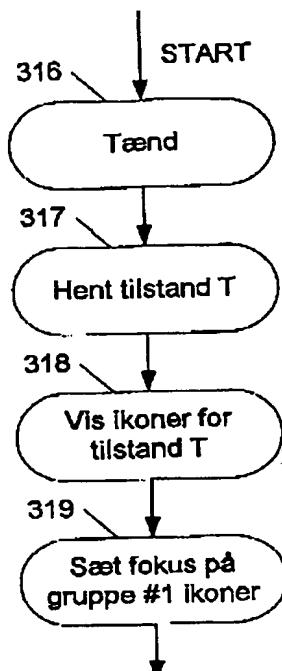


Fig. 3d

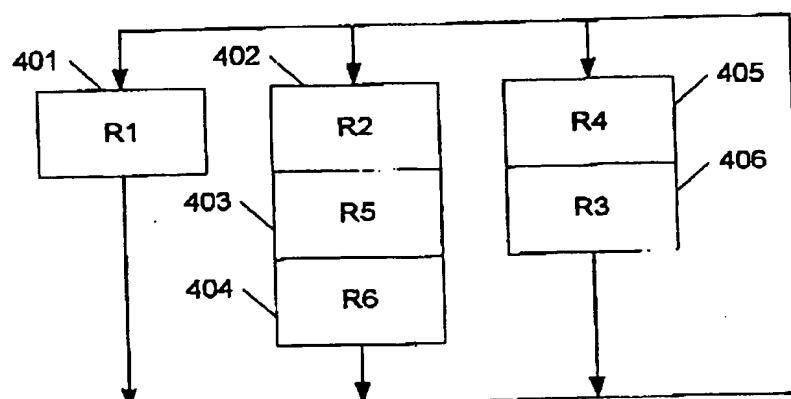


Fig. 4

5/5'

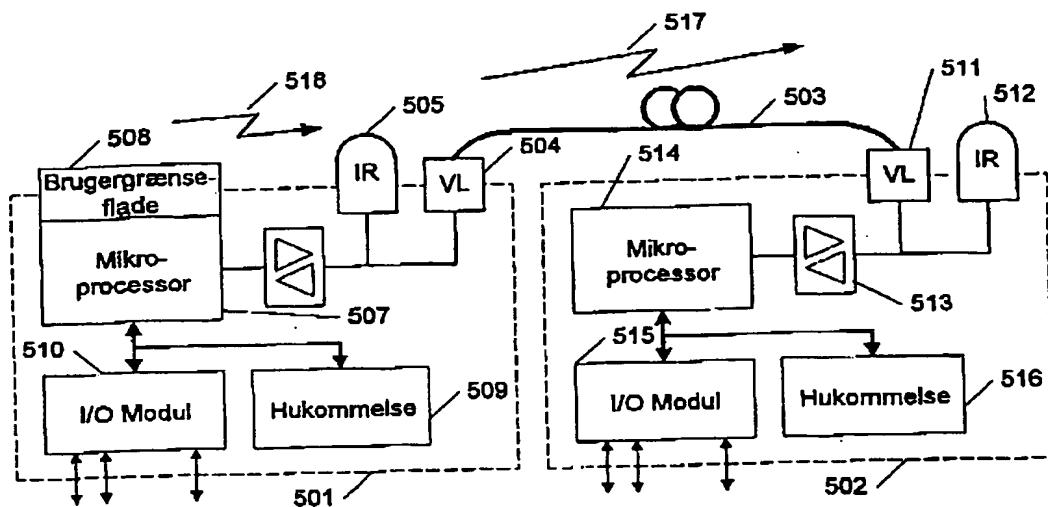


Fig. 5

THIS PAGE BLANK (USPTO)